

LES PETITS COLORIAGES MALINS

DE CARRAZ EDITIONS

AUTEURS : SERGE ET LUDOVIC HAUDUC, JACQUES HEMONIC

Patty, Bobby, Fanny, tous les personnages de la série télévisée "LES PETITS MALINS" à colorier...

LES PETITS COLORIAGES MALINS permettent de faire apprendre de manière ludique et agréable aux enfants de 3 à 5 ans, les couleurs mais aussi le coloriage, l'organisation dans l'espace écran, la latéralisation gestuelle et visuelle, l'interactivité du travail sur le plan horizontal avec le plan vertical.

Plusieurs volumes de dessins composent cette collection.

CHARGEMENT DU PROGRAMME

Si vous possédez un ATARI ST.

Insérez la disquette dans le lecteur de disquette puis cliquez deux coups brefs sur le bouton droit de la souris, après avoir positionné le curseur sur l'icône programme. Le programme se charge puis demande d'insérer la disquette album. Cliquez alors sur OK.

Si vous possédez un AMSTRAD CPC 6128 disquette.

Après avoir inséré la disquette face programme dans le lecteur de disquette, tapez RUN"COLORE.

Le programme se charge puis demande d'insérer la disquette album. Retournez alors la disquette sur la face album, puis frappez une touche.

DÉROULEMENT DU PROGRAMME

Les menus s'utilisent toujours de la même manière : l'icône sélectionnée clignote, on sélectionne la suivante en pressant une touche, on la valide soit en pressant RETURN, soit la touche correspondante (par exemple D pour Dessiner). On retourne au menu précédent en pressant simultanément SHIFT/ESCAPE. Un premier menu vous demande si vous préférez dessiner ou imprimer.

I. COMMENT DESSINER.

Un second menu vous propose trois niveaux décrits ci-dessous. Après avoir déterminé le niveau, une page de douze dessins s'affiche et vous devez en choisir un en positionnant le curseur sur l'un d'eux puis en validant votre choix par la touche RETURN.

– Niveau Petits (touche P).

Le dessin va se colorer sans que l'enfant ait à intervenir dans le choix des couleurs ou de la surface à colorer.

Le dessin se colore automatiquement. L'enfant doit presser une touche ou le bouton joystick chaque fois qu'il entend les deux notes de musique.

A la fin du dessin, une autre musique joue.

– Niveau Moyens (touche M).

L'enfant peut sélectionner ses couleurs mais n'intervient pas dans le choix de la surface à colorer.

La surface qui va être colorée clignote pendant que l'enfant choisit sa couleur à l'aide du joystick, de la souris ou des touches fléchées du clavier. Il valide ensuite la couleur en pressant la touche RETURN ou le bouton joystick.

Pour colorer la zone, l'enfant doit presser une touche ou le bouton joystick chaque fois qu'il entend les deux notes de musique.

A la fin du dessin une autre musique joue.

– Niveau Grands (touche G).

Dès le départ, le pinceau se trempe dans le pot et attend. La couleur est celle du bas de l'échelle des couleurs.

Sur ATARI, le choix des couleurs s'effectue par les touches fléchées du clavier, sur AMSTRAD CPC par SHIFT FLECHE.

Seul le pot change de couleur. Pour donner au pinceau la couleur de la peinture, il faut faire comme dans la réalité, c'est-à-dire le tremper dans le pot.

Sur ATARI, le déplacement du pinceau s'effectue avec la souris, sur AMSTRAD CPC avec les touches fléchées du clavier ou le joystick. Amenez le pinceau à proximité du pot et cliquez ou appuyez sur RETURN ou le bouton du joystick.

Le choix de la surface à colorer se fait ensuite en amenant le pinceau sur n'importe quelle surface du dessin puis en validant avec le bouton joystick ou la touche COPY sur AMSTRAD ou le bouton gauche de la souris sur ATARI. Le pinceau se met alors à peindre automatiquement toute cette surface.

Il est possible de recolorer une surface dans une autre couleur.

Dans chacun des niveaux, il est possible de revenir au menu précédent en pressant SHIFT/ESCAPE simultanément.

II. COMMENT IMPRIMER.

Une page de douze dessins s'affiche et vous devez en choisir un en positionnant le curseur sur l'un d'eux puis en validant votre choix par la touche RETURN.

Le dessin s'affiche alors en couleurs puis s'imprime en noir et blanc. L'enfant peut alors colorier le dessin sur papier en prenant ou non l'écran pour modèle.

Il est possible de sortir de l'option d'impression en pressant SHIFT/ESCAPE simultanément.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Les textes officiels, parus en 1986, à l'usage des parents et enseignants, rappellent que l'objectif général de l'école maternelle est de développer toutes les possibilités de l'enfant, afin de lui permettre de former sa personnalité et de lui donner les meilleures chances de réussir à l'école et dans la vie.

"Il s'agit que l'enfant, par diverses activités, développe ses capacités de sentir, d'agir, de parler, de réfléchir et d'imaginer, dans le temps même qu'il élargit son expérience, explore le monde et augmente ses connaissances."

"Progressivement, l'enfant découvre et construit des relations spatiales. Il saisit sa propre position dans l'espace ; il perçoit et représente la position d'un objet par rapport à un ou plusieurs autres ; il appréhende, nomme, représente des formes et des itinéraires.

Des objets informatisés tels que des robots pédagogiques et automates ("tortue", logiciels) peuvent rendre des services à l'école maternelle."

Publication CNDP et Livre de Poche "L'ECOLE MATERNELLE Son rôle/Ses missions".

INTÉRÊTS PÉDAGOGIQUES

Il s'agit, grâce à l'utilisation de ce logiciel, de faire apprendre de manière ludique et agréable aux enfants les couleurs mais aussi le coloriage après avoir connu l'étape du gribouillage. Il ne s'agit pas de faire la critique du gribouillage mais plutôt de leur montrer la possibilité qu'ils ont de passer d'une étape à une autre en ne mélangeant plus les couleurs.

Au point de vue du langage, ce logiciel suscite des commentaires de la part des enfants ; certains blocages de paroles disparaissent par enthousiasme....

Chez le même éditeur, pour les 3 à 8 ans.

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY
LES PETITS COLORIAGES MALINS (volume 1)
LES PETITS COLORIAGES MALINS (volume 2)
LE PETIT LECTEUR
JE COLORIE
JE DÉCOUVRE LES LETTRES ET LES CHIFFRES
J'ADDITIONNE ET JE MULTIPLIE
J'APPRENDS L'HEURE
LES VOLEURS DE TEMPS
LES 1001 VOYAGES
LE SAC A DOS

Catalogue disponible sur demande à

CARRAZ ÉDITIONS

46, rue Montgolfier
69006 Lyon

CONDITIONS DE GARANTIE

CARRAZ ÉDITIONS garantit tous ses produits pendant une durée d'un an, à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou les disquettes seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur CARRAZ ÉDITIONS et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine en précisant le problème rencontré. Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...).